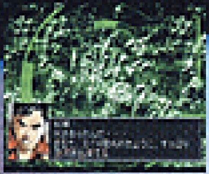

PlayStation
front mission 3
フロントミッション サード
SQUARESOFT

西暦2020年、南北アメリカ大陸が統合され【USN：ニューコンチネント合衆国】誕生。
2026年、日本を含むアジア・オセアニアの環太平洋諸国が【OCU：オシアナ共同連合】結成。
そして2112年、新国家【大漢中人民共和国】が成立。
物語はこの2112年から始まる。
高等専門学校に通いながらヴァンツァーメーカー霧島重工で
テストパイロットをしている武村和輝は、
友人の草間亮五とともに新型ヴァンツァーを納品に行った
横須賀基地で大規模な爆発事故に遭遇する。
この原因不明の爆発事故が、
やがて２人を全世界的な陰謀の渦に巻き込んでいくのだった…。







For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2-6ブロック

アナログコントローラ 対応

SLPS 02222

contents

ヴァンツァー
人間に近い動きを再現した機動戦闘兵器。地形を選ばない走破性と多様な武器を装備できる適応性、単員で操作できる有利性から世界各国で採用され、他の地上兵器の需要を下げつつある。



キャラクター



武村和輝
（たけむら かずき）

年齢：19歳／身長：183cm
体重：75kg
国籍：OCU日本
職業：横須賀高専に通う傍ら霧島重工にテストパイロットとして勤務
プロフィール：横須賀生まれ。父は日防軍将校・武村伊佐夫。母は和輝が12歳の時に病死している。ほかに伊佐夫に養女として引き取られてきた義妹・アリサがいる。



草間亮五
（くさま りょうご）

年齢：19歳／身長：172cm
体重：60kg
国籍：OCU日本
職業：横須賀高専に通う傍ら霧島重工にテストパイロットとして勤務
プロフィール：和輝の中学時代からの親友。



エマ
（エミール・クラムスコイ）

年齢：22歳／身長：168cm
体重：55kg／国籍：USN
職業：USN軍科学研究所所長
プロフィール：横須賀基地で起きた謎の爆発事故を調査するために日本へやってきた。見たところロシア系のようだが、詳細は不明。



武村アリサ

年齢：19歳／身長：169cm
体重：49kg／国籍：OCU日本
職業：帝北大学学生
プロフィール：和輝の義理の妹。養父・伊佐夫が、友人の子供であったアリサを彼女が9歳の時に引き取った。



デニス・ヴァイカート

年齢：35歳／身長：180cm
体重：75kg／国籍：USN
職業：FAI（USN連邦情報局）
エージェント
プロフィール：横須賀基地での爆発事故の調査のため、エマとともに日本へ送り込まれる。仕事第一主義だが、実直な性格の持ち主。



ユン・ライファ

年齢：17歳／身長：155cm
体重：45kg
国籍：OCUシンガポール
職業：フリーのスペンダー
プロフィール：金さえもらえばハッキングやスパイ活動など、どんな仕事でも請け負う「スペンダー」で子供の頃から生計を立ててきた。詳細は不明だが、幼い頃に両親を亡くしているらしい



ルカーウ・ミナエフ

年齢：28歳／身長：185cm
体重：78kg／国籍：USN
職業：FAIエージェント
プロフィール：冷静かつ的確に任務をこなす。デニスより階級が高い。



劉　海峰（リュウ・ハイフォン）

年齢：32歳／身長：175cm
体重：80kg
国籍：大漢中人民共和国
職業：大漢中人民共和国軍中尉
（情報部所属）
プロフィール：冷静沈着な諜報員。



武村伊佐夫

年齢：42歳／身長：178cm
体重：74kg／国籍：OCU日本
職業：OCU日防軍大佐
（技術士官）
プロフィール：和輝の父親。妻とは死別し、実の子供は和輝一人だが、養女のアリサも実の娘のようにかわいがっている。



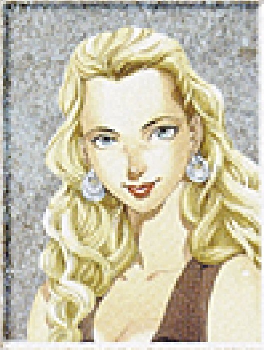
マーカス＝アレン

年齢：43歳／身長：185cm
体重：82kg／国籍：USN
職業：USN軍大尉
プロフィール：のんきで幸せなマイペース人間。家族を守るためにUSN軍に入隊し、軍での成績は良く、人望厚い部隊長。



ホセ・アストラーダ

年齢：35歳／身長：183cm
体重：72kg／国籍：OCUフィリピン
職業：OCUフィリピン軍狙撃兵
プロフィール：政府軍と反政府軍が激しく争う地域に生まれた。反政府軍を攻撃した際の民間人犠牲者の中に恋人がいたことを知りショックを受け、以後命令違反や反抗を繰り返すようになる。



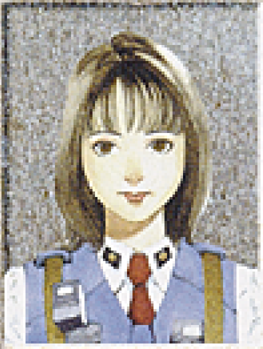
メイヤー＝エドワード

年齢：28歳／身長：176cm
体重：65kg
国籍：OCUオーストラリア
職業：CIU（OCU連邦中央情報局）諜報部員
プロフィール：酒とギャンブルが大好きで、落ち込むことを知らない陽気な女性。任務に関しては着実にこなす。現在の任務内容は不明。



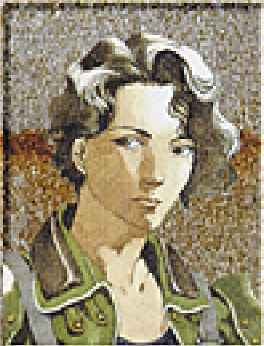
李　占梅（リィ・ジャンメイ）

年齢：43歳／身長：170cm
体重：63kg／国籍：大漢中人民共和国
職業：傭兵
プロフィール：人民共和国軍に属していたが、反政府勢力抑止作戦で自分の村が焼き払われ、家族をすべて失ってしまった。軍に幻滅して流浪のヴァンツァーパイロットになった後は、各地を転々として圧制に苦しむ村を守っている。



新条　美穂

年齢：23歳／身長：165cm
体重：57kg／国籍：OCU日本
職業：警察官
プロフィール：交通課に属する婦警。おっとりとして、何事にも動じないマイペース人間。頭が切れ、物事に対する分析能力は極めて高い。



藍　寿華（ラン・ショウホア）

年齢：34歳／身長：182cm
体重：63kg
国籍：大漢中人民共和国
職業：大漢中人民共和国軍快速反応部隊副長
プロフィール：命令には絶対服従。その任務ぶりは目を見張るものがある。何事にも効率的で余計なことはしゃべらない。



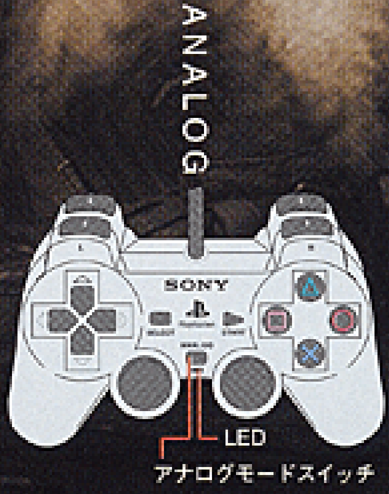
ファム＝ルイス

年齢：17歳／身長：155cm
体重：45kg／国籍：OCUフィリピン
職業：フィリピン反政府ゲリラ
プロフィール：人を寄せ付けない高飛車でわがままなお嬢様タイプ。かなりの世間知らずだが、思うとおりに事が運ばないと気が済まない。刺激を求めて道楽的にゲリラに加わっている。

コントローラの使い方



コントローラ



アナログコントローラ

【○ボタン】コマンドの決定。ウインドウ内のメッセージ・セリフを先に進めます。

【△ボタン】戦闘時の攻撃命中率が表示されている画面で押すと反撃命中率を表示します。セットアップ画面でパーツデータを開きます。ネットワーク画面で、メニューウインドウを呼び出します。

【×ボタン】コマンドのキャンセルやひとつ前のメニューウインドウへ戻るのに使用します。

【□ボタン】戦闘時の武器の切替に使用します。

【方向キー】カーソルの移動に使用します。

【STARTボタン】戦闘時にシステムウインドウを開きます。セリフ・メッセージ・イベント・CGムービーをスキップすることもできます。

【SELECT】戦略マップ上で、障害物に隠れたユニットの配置を確認します。

【L1ボタン】【R1ボタン】戦闘時に押すと視点が回転します。セットアップでリスト変更や属性変更に使用します。

【L2ボタン】【R2ボタン】味方戦闘時に未行動のユニットを選択します。攻撃目標選択時に射程範囲内に複数の敵がいる場合、目標を切り替えます。セットアップ・改造でキャラクター選択に使用します。

デュアルショック(アナログコントローラ)の対応

【左右スティック】アナログモードスイッチを押すとLEDが点灯し、方向キーと同じ働きをします。

戦闘でユニットが破壊され消滅するときに振動します。

LEDの点灯によって変化するのは左右スティックのみで、振動はCONFIGでの設定となり、LEDの点灯の有無とはなにも関係はありません。

ゲームの始め方

オープニング



プレイステーション本体にＣＤ－ＲＯＭを正しくセットし、本体の電源を入れます。タイトル画面が出たら、英語のスタートメニューから方向キーの上下で項目を選び、○ボタンで決定して下さい。

スタートメニュー

START ………… 初めてまたは始めからプレイするときに選んで下さい。オープニングムービーが始まります。ムービーはSTARTボタンでスキップできます。

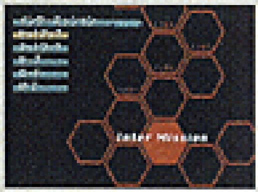
LOAD …………… 「セーブデータ」から始めるとき選んで下さい。メモリーカードデータ保存画面が開きます。

CONTINUE …… 「中断ファイル」から始めるとき選んで下さい。メモリーカードの中断ファイル保存画面が開きます。

CONFIG ……… 音声のモノラル／ステレオ、振動のON／OFFの設定ができます。

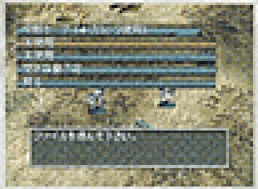
セーブ

『フロントミッション サード』では、ゲーム中に現れる「インターミッション」画面と街のイベント画面でセーブする方法、戦闘中に「中断ファイル」にセーブする方法があります。メモリーカードはメモリーカード差込口1に差して下さい。1ファイルにつき、セーブファイルは 2ブロック・中断ファイルは 4ブロック使用します。



［インターミッション］

戦闘終了時やストーリー進展時にはさまれる画面です。メニューの中から「セーブ」を選び○ボタンで決定して下さい。



［中断ファイル］

戦闘時にSTARTボタンを押してシステムウインドウを開き「中断ファイル」を選んで○ボタンを押して下さい。

名前の入力



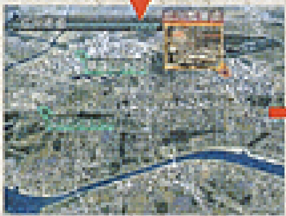
ゲームが始まってしばらくすると、パイロットデータの登録画面が出ます。漢字で名前を登録する場合、「かな」画面で漢字の音読みの頭文字を選んで△ボタンを押し、漢字選択画面を出して下さい。選ぶ漢字にカーソルを合わせたら○ボタンで決定し、名字がすべて入力できたらSTARTボタンで決定です。

ゲームの流れ



『フロントミッション サード』では、ストーリーイベントと、バトルを繰り返しながらゲームが進行していきます。イベント画面では、ショップなどに移動もできます。またその間に、セーブなどができるインターミッション画面が挿入されることもあります。


ショップ


移動マップ


戦略マップ



インターミッション

ダブルフィーチャー・シナリオについて

この『フロントミッション サード』では、2つの異なるストーリーが独立して存在し、プレイヤーは各々のシナリオで異なる状況、異なる登場人物、敵と味方の入れ替わりなどまったく別の物語を体験することになるでしょう。

ゲームスタート

分岐

冒頭部分で分岐した後は、
二度と変わることはありません。

エマ編　　**アリサ編**

バトルシステム

戦闘は右のような戦略マップで行われます。自軍フェイズで自軍の全ユニットが行動を終えると敵のフェイズに移ります。

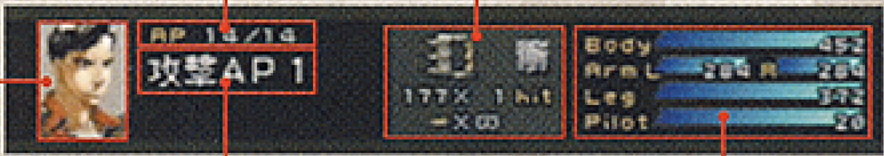


ユニットデータの見方

APポイント（P12参照）の現在値／最大値が表示されます。

武器の種類がイラストで、属性が漢字で、ダメージが攻撃力×発射回数（hit）で表示され、その下に弾数が表示されます。∞は弾数制限なしです。

パイロットの顔が表示されます。



現在選択している武器の攻撃に必要なAPが表示されます。

各パーツの現状HPが青いバーと数字で表示されます。損傷した量は黒く表示されます。

出撃ユニットの配置

戦闘に突入するときに、その戦闘に出撃させるメンバー・ユニットを選択して、APを配分し、配置を選ぶことがあります。それぞれ方向キーでカーソルを動かし○ボタンで決定して下さい。AP配分については、P12を参照して下さい。



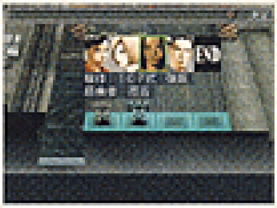
メンバーごとに、左右キーで搭乗する機体を選ぶこともできます。

▶



各メンバーごとにAP配分ができます。

▶



配置画面でENDを選択するまでは、何度でも置き替えができます。



システムウインドウ

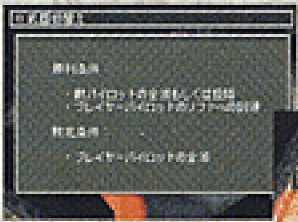
戦闘中に自軍フェイズでSTARTボタンを押すと、システムウインドウが開きます。ゲームの中断をはじめ、環境設定や自軍フェイズの終了などを選択できます。

- 自軍ターンを終了させます。
- 勝利条件を確認できます。
- ランキング評価の統計を見ることができます。
- 中断ファイルにセーブします。
- 各種設定を変更できます。

「戦闘シーン飛ばし」をONにすると、
戦闘シーンを○ボタンでスキップできるようになります。

戦闘ルールと勝利条件

戦闘はフェイズ制で行われ、敵を全滅もしくは任務を遂行できれば自軍の勝利。自軍ユニットが全滅または任務に失敗するとゲームオーバーになります。





ランキング評価

戦闘終了後、その戦闘の評価画面が出ます。平均ダメージは、ステージクリア時のPCすべてのうけたダメージを戦闘回数で割った平均値です。平均武器レベルは、そのステージで攻撃・反撃に使用した武器の熟練度の平均値です。どちらも数値が低いほど評価は上がります。また、倒した敵の数で戦闘後に受け取る報酬が変化します。



バトルシステム／APシステム

APシステムについて

『フロントミッション サード』では、パイロットの能力値としてAP（アクティブ・ポイント）システムを採用しています。APは、そのパイロットが戦闘時にどれだけの行動をできるか示すもので、行動するたびに決められたAPが消費されます。



APの消費

移動時に、1スクエアにつき1ポイント消費します。攻撃では、武器ごとに一定のポイントを消費。アイテムを使用したり、攻撃を受けたときに反撃しても消費します。



AP配分

最初に持っているAPは14です。ゲームを進めていくと、AP配分ができるようになります。AP配分は、セットアップ時、戦闘出撃時、戦闘中の機体乗り換え時に行えます。方向キーの上下で振り分ける項目を選び、左右で振り分けるポイント数を決め、◯ボタンで決定です。戦闘には最低12のAPが必要です。配分する際には残りAPが12を下回ることはできません。



防御（属性防御）

方向キーの左右で割り振ることに、ステータス異常回避率・ダメージ減少率が変化します。

命中

方向キーの左右で割り振ることに、装備しているすべての武器の命中率が変化します。

回避

方向キーの左右で割り振ることに、敵の攻撃に対しての回避率が変化します。

APの回復

基本的に、自軍・敵軍のフェイズの開始時に、一律12ポイント回復します。各パイロットの最大値を越えて回復することはありません。

APの獲得とエースポイント

敵のユニットの各パーツを破壊するごとに、エースポイント（メダルマークで表示）が入ります。各パーツを破壊すると2ポイント、ボディを破壊すると「本体撃破」ボーナスとして3ポイント追加されます。一定のエースポイントがたまると、エースランクが上がり（人物ステータス画面でエースランクの後ろに☆で表示されます）、最大APが増加します。

※最大APには限界があります。



バトル画面の後、入手エースポイント数が表示されます。



「状態」ウインドウの「人物」ウインドウにそれまでのエースポイントが表示されています。



一定数獲得すると、最大APがアップします。



バトルシステム／戦闘行動

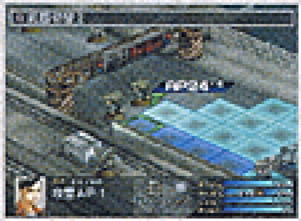
移動

選択されているユニットを中心に青く表示されている部分が、移動可能な範囲です。カーソルを移動先へ動かして◯ボタンで決定して下さい。移動しない場合などには、ユニットにカーソルを合わせて◯ボタンを押すと、行動ウインドウが開きます。



移動制限

移動距離はレッグパーツによって変化します。また段差の昇り降りは、バーニア性能（P25参照）で限定されます。



APの消費

1スクエア移動するごとに、APを1消費します。



攻撃

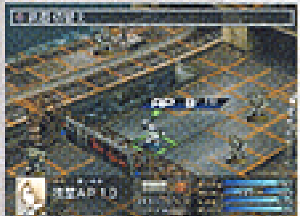
移動後、行動ウインドウが開きます。攻撃する場合は「攻撃」コマンドにカーソルを合わせ◯ボタンを押して下さい。



攻撃範囲

「攻撃」を選択すると、現在選択している武器の攻撃範囲がオレンジ色で表示されます。その武器で攻撃するためのAPが不足していたり、その武器を装備したアームのHPがゼロだった場合やミサイル・グレネードの弾が切れてしまった場合、範囲はワイヤー状に表示されます。





武器切替



□ボタンを押せば、武器切替ウインドウがボタンを押している間だけ開きます。□ボタンを押したまま、方向キーの上下で武器を選択し、□ボタンを離せば決定。攻撃武器を変更できます。

目標選択

攻撃範囲内に敵がいるときは、自動的に一番近い敵を攻撃目標に選択します。複数の敵がいる場合は、L２・R２ボタンで順に他の敵に目標が移ります。



攻撃目標に選択している敵のユニットデータ。

ＡＰ値。現在値ー攻撃で消費するAP値。

行動している味方ユニットのユニットデータ。

この攻撃に対する反撃武器。

敵ユニット。表示されているHPバーがオレンジ。

攻撃命中率

左の攻撃目標選択画面で△ボタンを押すと、敵からの反撃の命中率が赤い矢印内に表示されます。

ＡＰの消費

攻撃で消費するAPは、攻撃に使用する武器の種類によって異なります。また、火炎放射器のみ、攻撃武器の選択時に消費APを選ぶことができます。APを多く消費するほど、より大きいダメージを与えます。



障害物の破壊

戦略マップ上にある障害物のいくつか（▼の矢印がついているもの）は攻撃して破壊することが可能です。破壊して通路を作る必要もあるかもしれません。破壊すると、武器熟練度の経験値が入ります。



バトルシステム／戦闘行動

降りる





行動ウインドウの中の「降りる」を選択すると、パイロットは搭乗ヴァンツァーの前後左右のスクエアに降りることができます（1スクエア移動したと見なして1AP消費します）。降りたパイロットは、次のターンで行動可能です。

アイテム



アイテムを持っているヴァンツァーのみ使用できるコマンドです。APを4消費します。自機および前後左右に隣接するユニットに対して使用できます。

状態

「状態」コマンドを選択すると、ステータスウインドウが開きます。ユニットの各種状態が見られます。他のユニット（敵・味方とも）にカーソルを合わせて○ボタンを押し「状態」を選んでも、そのユニットのステータスウインドウが開きます。



ヴァンツァーの現状能力が表示されます。

ヴァンツァーの外観が表示されます。

各ステータスウインドウ

パーツ

各パーツの名称、HPバー、HPの現在値／最大値が表示されます。○ボタンを押すと選択されているパーツのデータウインドウが開きます。

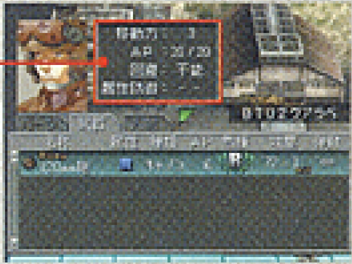


各パーツのデータウインドウ。○ボタンを押している間表示されます。

AP配分状況が表示されます。

武器

装備している武器の名称、属性、種類、攻撃使用AP、熟練度、攻撃力、弾数が表示されます。



選択されている武器のデータウインドウ。
○ボタンを押すことで、射程、命中率、距離による命中率低下量、段差による命中率低下率（下から上への攻撃時）が表示されます。

人物

パイロットの各データが表示されます。名前、ＨＰ状態、ステータス異常、エースランク、エースポイント、武器熟練度ランク、獲得したバトルスキルです。







パーツの破壊

基本的にヴァンツァーは、ボディ、左右のアーム、レッグの４パーツで構成され、各パーツにはHPが設定されています。ＨＰが０になるとそのパーツが破壊されたことになり、アームが破壊されるとそのアームに装備されていた武器が使用不能に（ショルダーの武器も使用不能になります。）、レッグが破壊されると1スクエアしか移動できなくなります。ボディが破壊されると行動不能になり、そのユニットは戦略マップ上から消去されます。



パイロットＨＰが０になると、行動不能になりますが、ヴァンツァーはマップ上に残ります。パイロットが降りた状態と同じです。

反撃について

APが必要なだけ残っていて、敵からの攻撃が反撃可能な距離・攻撃である場合、反撃することができます。APは【反撃AP＋武器の消費AP】分だけ必要です。「反撃AP」は、敵との距離で変化します。距離が近いほど反撃APは大きくなります。



反撃武器を選択して○ボタンで決定です。

バトルシステム／ステータス異常

戦闘中には敵・味方ともに、相手からの攻撃によってさまざまなステータス異常が発生します。

強制排出

相手からの攻撃によって、敵・味方ともにランダムに発生します。自軍ユニットで発生した場合は、パイロットが排出されるポイントを選択して、○ボタンで決定して下さい。搭乗者のいなくなったヴァンツァーは、グレーになります。次のフェイズで、再び搭乗することもできます。敵ユニットの強制排出では、そのままにしておくと敵のパイロットは、元のユニットに搭乗しようとします。



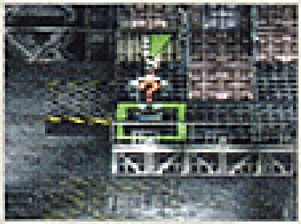
戦意喪失と投降

敵ユニットにのみ発生します。HPが極端に減少したり攻撃を多大に受けたユニットは戦意喪失し、戦闘を放棄します。ユニットには白旗がつきます。その状態で攻撃すると、敵は投降してきます。投降したヴァンツァーはグレーで表示されます。戦意喪失のままにしておくと、戦意回復することもあります。戦意喪失ユニットを囲むと、攻撃を与えずに投降させることもできます。



混乱

敵・味方ともにランダムで発生します。混乱しているユニットでは、攻撃時に通常より多いAPを消費してしまいます。



ユニットにクエスチョンマークがつきます。

気絶

敵・味方ともにランダムで発生。一切の行動が不能になります。自軍フェイズでの行動も、敵フェイズでの反撃もできません。



ユニットに稲妻のマークがつきます。

バトルシステム／DBS(ディスチャージ・バトル・システム)

DBS(ディスチャージ・バトル・システム)について

戦闘中にヴァンツァーを乗り換えて、より有利に戦闘を進めるシステム。それが、ディスチャージバトルシステム・DBSです。行動コマンドの「降りる」で自機を降り、強制排出や投降、パイロットの欠損によって搭乗者が不在となった敵ヴァンツァーに乗り換えることが可能なシステムです。また、マップ上にある無人のヘリコプターに乗り込んで、空中より敵を攻撃することなども可能です。基本的にすべてのユニットは乗り換えることができます。



敵パイロットが強制排出される。



敵ユニットに乗り換え。



奪ったヴァンツァーで戦闘続行。

ヴァンツァーの入手

ステージクリア時に無人状態にしてある、または味方が乗り込んでいる敵ユニットは、戦闘終了後にストックに入手することができます。ただし、ステージクリア後にストックすることができないユニットもあります。入手できるのは、バックパックを含むパーツだけです。武器は入手できません。

属性について

ヴァンツァーおよび武器には、属性が設定されています。ヴァンツァーの属性は、攻撃属性に対する耐性(属性防御)です。ボディの属性が全体に及びます。武器の属性は、攻撃時の属性です。ボディの属性は、AP配分画面の属性表示でL1・R1ボタンで変更できます。



炎熱・耐炎熱：火炎放射などの武器、またはこれらの攻撃に対して有効な属性防御
衝撃・耐衝撃：ロッドなどの武器、またはこれらの攻撃に対して有効な属性防御
貫通・耐貫通：マシンガン・ライフルなどの武器、またはこれらの攻撃に対して有効な属性防御

熟練度

武器熟練度

『フロントミッション サード』では、戦闘による経験値は攻撃に使用した武器の種類ごとに与えられます。1回攻撃するごとに、その攻撃に使用した武器の経験値が入り、一定の経験値がたまると、その武器の使用レベル【熟練度】が上昇します。熟練度が上がると、その武器による攻撃力が上昇します(武器そのものの攻撃力は変わりません)。武器熟練度は、パイロットのステータス画面で確認することができます。





熟練度のランク

武器熟練度は、Aから始まりFまで上がっていきます。それぞれの中でさらに4段階に分かれています。(☆で表示、A→A☆→A☆☆→A☆☆☆)。



フロントミッション サードにおけるレベルアップ

『フロントミッション サード』では、複数のレベルアップシステムが並立して働いています。APシステムは戦闘におけるパイロットの行動量を、熟練度は使用武器の攻撃力を、改造はヴァンツァーの基本能力・精度をそれぞれ上げることができます。なお、命中率は武器熟練度ではなく、アームの命中率改造によって上昇することになります。



バトルスキルの「入手」と「登録」



戦闘中、キャラクターは【バトルスキル】と呼ばれる特殊能力をマスターすることがあります。バトルスキルはヴァンツァーの1パーツにつき1つ設定されており、条件が合えばそのパーツを付けた状態で戦闘したときに、そのスキルを入手(=覚える)する可能性があります。入手したバトルスキルはパイロットが持ち歩くコンピュータに登録します。一度コンピュータに登録したスキルは、パーツを替えてしまっても条件が合えば発動します。複数のスキルを登録しておくと連鎖発動することもあります。



バトルスキルの入手

バトルスキルは、戦闘中にランダムに発動します。パーツは、ボディ・左右アーム・レッグの４種類ありますが、どのパーツのバトルスキルが発動するかもランダムです。また、そのバトルスキルが成立しない状況では、バトルスキルが発動することはありません(例えば、「ダブルパンチⅠ」をマスターできるアームだとしても、左右に格闘系武器を装備していないと「ダブルパンチⅠ」はできないので、片方に別な武器を装備している状態でいくら戦闘しても「ダブルパンチⅠ」を入手することはありません)。　※自軍ユニットがスキルを発動した場合はブルー、敵ユニットの場合はオレンジで、発動スキル名が表示されます。



バトルスキルの登録

バトルスキルが初めて発動(=入手)すると、戦闘終了後の武器経験値画面の後にバトルスキル登録画面が表示されます。バトルスキルはコンピュータに登録する必要があり、登録しておくとその後はそれぞれのスキルに応じた確率で発動します。各スキルには、容量が名前の下のゲージで表示されています(緑色の部分)。コンピュータの容量を超えて登録することはできません。戦闘でスキルを入手したあとの登録画面で×ボタンを押すと、入手したスキルは「ストック」に送られます。ストックに送られたスキルは「セットアップ」(P22参照)でコンピュータに登録することが可能です。戦闘中の登録画面の左側のウインドウには、今入手したバトルスキルのみが表示されます。



スキルの複数入手

一度マスターしたスキルでも、再度入手することがあります。何度入手できるかは、そのスキルの容量によって決まります。コンピュータの最大容量６を基準に、例えば「ダブルパンチⅠ」(容量２)は、３回入手できます。同じスキルをセットするほど発動率が上がるので、「ダブルパンチⅠ」を３つ登録すれば、その発動率が上がり、しかも３連鎖することも考えられます。

マルチ・アセンブリー・システム／セットアップ

マルチ・アセンブリー・システム［Multi Assembly System］

従来のセットアップによるパーツ組み替えに、改造(P24参照)による性能アップを組み合わせることで、より自由度の高いヴァンツァーを作り上げることを可能にしたシステムです。最初の装備のまま戦い続けたり、自由にパーツを組み替えたり、その方法はまさに自由自在です。

セットアップ

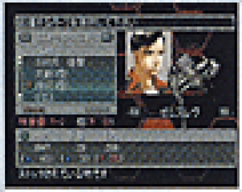
ヴァンツァーの交換、パーツや武器を付け替えたり、バックパックへのアイテム補給、バトルスキルの登録などが行えます。残重量がマイナスになるパーツや武器はセットできません。

※「格闘力」は、そのユニットの出力が余っているほど大きくなります。格闘力が高いと格闘武器による攻撃力が上乗せされます。



パーツ

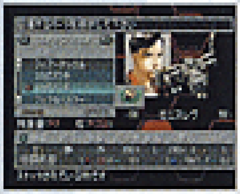
ボディ・左右アーム・レッグ・バックパックのセットができます。ストックリストから方向キーの上下でセットするパーツを選択し、○ボタンで決定して下さい。下段のデータウインドウには、リストで現在選択されているパーツのデータが表示されています。△ボタンを押すと、さらに詳しいデータが表示されます。



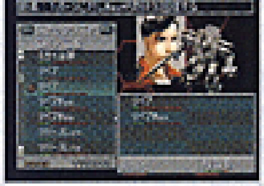
※いろいろなバトルスキル：ゲーム中にはさまざまなバトルスキルが登場します。パーツをいろいろ付け替えてキャラクターに入手(=覚える)させていけば、戦闘がより有利に進められるでしょう。入手するまでそのバトルスキル名と効果は分かりませんが、セットアップ画面で△ボタンを押せば発動する条件のヒントが見られます。

武器

左右のグリップ、左右のショルダーに装備する武器をセットできます。ストックリストから方向キーの上下でセットする武器を選択し、○ボタンで決定して下さい。下段のデータウインドウには、リストで現在選択されている武器のデータが表示されています。△ボタンを押すと、さらに詳しいデータが表示されます。



アイテム



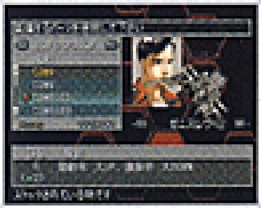
アイテムを収納できるバックパックを装備しているユニットのみ、セットできます。ストックリストから方向キーの上下でセットするアイテムを選択し、○ボタンで決定して下さい。アイテムにはそれぞれ容量(名前下のゲージの緑色部分)があり、バックパックの容量を超えてセットすることはできません。方向キー右で現在セットしているアイテムをカーソルで選び、○ボタンを押すことでストックへ移動することができます。

機体



機体の塗装と名称を変更することができます。

パイロット・コンピュータ



コンピュータをセットできます。種類によってバトルスキルの容量、機能が異なります。ストックリストから方向キーの上下でセットするコンピュータを選択し、○ボタンで決定して下さい。

パイロット・バトルスキル



バトルスキルを登録できます。ストックされたスキルの中から、方向キーの上下で選んで、○ボタンで決定して下さい。各スキルには容量があり、コンピュータの容量を超えて登録することはできません。方向キー右で現在セットしているバトルスキルをカーソルで選び、○ボタンを押すことでストックへ移動することができます。

パイロット・AP配分

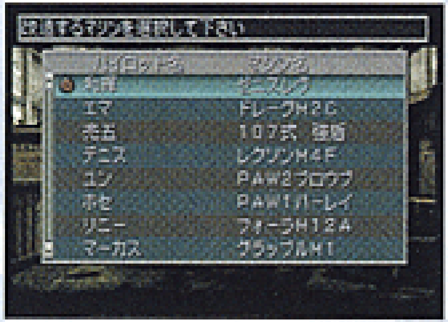


出撃に最低限必要なAPを越える分をヴァンツァーの能力アップに配分することができます。方向キーの上下で項目を左右で配分するAP数を決めて下さい。防御の項目で、「耐属性」を変更することもできます。L1・R1ボタンで選択して下さい。

マルチ・アセンブリー・システム／改造

改造

ショップ内で、ヴァンツァーの能力を上げる【改造】をすることができます。方向キーで、改造するパーツ、改造項目を選択して○ボタンで決定して下さい。



HP改造

パーツのHPを上昇させます。ボディ・アーム・レッグのすべてで行うことができます。方向キーの上下でレベルを選択して、○ボタンで決定して下さい。



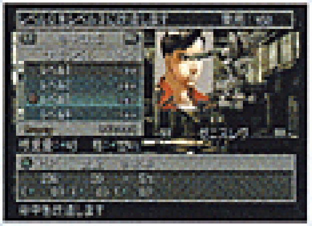
属性防御改造

ボディ改造の一つです。属性ダメージ減少率とステータス異常回避率を向上させることができます。



命中率改造

アーム改造の一つです。改造したアームに装備する武器の命中率を向上させます。左右のアームごとに改造する必要があります。



回避改造

レッグ改造の一つです。敵の攻撃に対する回避率を向上させます。



R&B(ローラーダッシュとバーニア)改造

レッグ改造の一つです。バーニア及びローラーダッシュの能力を向上させます。



バーニアとローラーダッシュ

レッグの能力として規定されているもので、バーニアは、段差のある地形を飛び上がる能力、ローラーダッシュは同地形上で前後左右の方向にのみ移動力を上昇させ、より遠くまで移動できる能力です。段差及び障害物で止まります。レッグの種類によって、改造で上がる能力に差があります。ホバータイプはR&B改造できません。



ローラーダッシュできる距離は濃い青色で表示されます。



バーニアでビルの屋上に登ることも可能になります。

ユーティリティーズ・ガイド

ショップ

ヴァンツァーのパーツや武器、アイテムなどの売買、改造が行えます。
購入：セットアップしながら購入、またはストックの売買を行うことができます。購入するパーツ・武器を販売リストから方向キーの上下で選び、○ボタンで決定です。「下取りして装備」では、差額を払うだけで済みます。L2・R2ボタンでセットアップするマシンの変更ができます。ストックリスト(L1・R1ボタンでリストの変更ができます)から選択すると売ることもできます。アイテムは、方向キーの左右で購入数を選べます。



パーツ・ウエポンデータの見方



ボディ

●ＨＰ：耐久値
●出力：積載能力
●入手スキル：
入手可能なバトルスキル



アーム

●ＨＰ：耐久値
●命中率：攻撃命中率
●入手スキル：
入手可能なバトルスキル

レッグ

●ＨＰ：耐久値
●移動力：戦闘マップでの移動可能スクエア数 ●タイプ：レッグ形状 ●バーニア：越えられる段差数 ●ダッシュ：ローラーダッシュの能力 ●入手スキル：入手可能なバトルスキル



コンピュータ

●容量：登録できるバトルスキルの容量　●機能：特性



バックパック

バックパックには、『アイテム保管用』と『ヴァンツァーの出力アップ用』の２種類があります。●容量：積載できるアイテムの容量　●追加出力：ボディ出力に追加する積載能力





武器

●タイプ：武器のタイプ　●属性：攻撃属性　●射程：攻撃できる射程距離　●攻撃力：１発の攻撃力×発射回数　●AP：攻撃に必要なAP　●命中低下率：攻撃距離によって下がる命中率　●弾数：装填されている弾数　●攻撃エリア：攻撃目標を中心にしたダメージを与えられる範囲　●ダメージ減：シールドのダメージを減らす割合　●使用回数：シールドを１ステージで使用できる回数



シールド効果と装備

『フロントミッション サード』では、シールドはグリップの武器の１種となっています。反撃時に選択するとダメージを軽減することができます。また受けたダメージはシールドのついたアームにのみかかります(途中でアームが破壊された場合、ダメージは通常通り他のパーツに及びます)。ただ、使用回数が設定されており、１ステージの戦闘ではその回数内でしか使用できません。アイテムの「シールドリペア」でＭＡＸ使用回数の半分の回数を再度使えるようになります。



ユーティリティーズ・ガイド

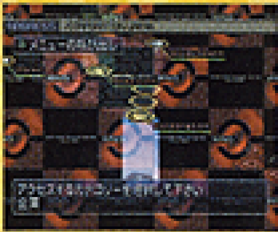
ネットワーク

ネットワークにアクセスすることで、さまざまな情報を引き出すことができます。アクセスできるフォーラムは、物語の進行とともに増えていくでしょう。また、ゲーム中でメールのやり取りもできるようになります。そのほかさまざまな機能がありますので、試してみて下さい。



フォーラム SELECT FORLUM

さまざまな機関や企業のホームページやデータベースを閲覧したり、情報を入手したりできます。アクセスのためには、アドレスを入手することが必要です。また、パスワードが必要なこともあります。ゲーム中のどこかで入手できるかもしれません。パスワードを手動で入力する場合もあります。

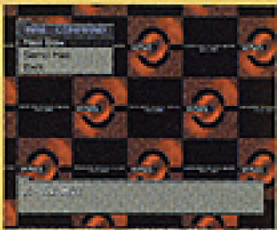




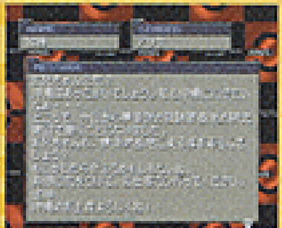
メール

CHECK MAIL

「CHECK MAIL」を選ぶと、メールボックスが開きます。ゲーム中の誰かからメールが来る場合もあります。たまに開いてみると意外な情報が入手できるかもしれません。また、アドレスが分かる相手には、こちらからメールを送ることもできます。







SHOP ショップ



オンラインショッピングができるショップです。

デスクトップ DESKTOP

ネットワークの環境設定ができます。ダウンロードしたテキストや画像データを見ることができます



シミュレーター SIMULATOR

シミュレーターでは戦闘の基本が学べる「チュートリアル」と模擬戦闘を行うことができる「バトルシミュレーター」がプレイできます。



チュートリアル

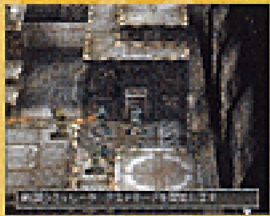
ヴァンツァーの基本操作を学ぶことができます。



バトル

ストーリーを進めて行くと、これまでに戦ったステージで模擬戦闘ができるようになります。ここで戦闘をおこなうと、経験値／お金／エースポイントが手に入り、戦闘中に新たにスキルを入手するとそのままコンピュータに登録して持ち越すことができます。バトルシミュレーターで選べるステージによっては敵ユニットの強さが異なります。

※ネットワーク上でのバトルで敵のヴァンツァーを手に入れることはできません



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。